

EXPERIÊNCIAS DA INCLUSÃO DIGITAL PARA A TERCEIRA IDADE: UMA PROPOSTA DO PROJETO AFRID

Fernando Teixeira dos Santos¹

RESUMO: O acesso à Internet no Brasil e no mundo vem aumentando significativamente, seja por meio de ações governamentais ou por aumento do acesso ao computador, além da maior diversidade e utilidade deste. Estuda-se, portanto, o contexto de inclusão digital para várias clientelas distintas, de acordo com seus almeios e especificidades. Diante disso, este trabalho tem como objetivo discorrer sobre a inclusão digital na terceira idade e as experiências relatadas por idosos participantes do AFRID (Atividades Físicas e Recreativas para a Terceira Idade). O Projeto AFRID se destaca no cenário de promoção de qualidade de vida aos idosos no município de Uberlândia (MG) por meio de atividades físicas. No entanto, chegou-se a uma magnitude que vai além dessas práticas corporais, havendo também atividades artísticas, de línguas e – como objeto de estudo para esse trabalho – a inclusão digital. A vivência da informática com os idosos proporciona benefícios pessoais e sociais, pois oportuniza a comunicação e a interação social, respeitando a individualidade de cada um, revelando assim potencialidades e superando mitos e paradigmas ao lidar com o computador ou equipamentos afins à informática e à tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Terceira idade. Inclusão digital. Informática. Idosos.

Experiences of digital inclusion for the elderly: a proposed of the AFRID Project

ABSTRACT: The Internet access in Brazil and in the world has increased significantly, either through government action or by increasing access to computer, and more diversity and utility. The context of digital inclusion for several different customers is studied according to their characteristics desired and specificities. Therefore, this paper aims to discuss the digital inclusion in elderly and the experiences reported by individuals participating in the Atividades Físicas e Recreativas para a Terceira Idade (AFRID). The AFRID Project stands out against the backdrop of promoting quality of life for the elderly in the city of Uberlândia, by means of physical activities. However, it reached a magnitude that goes beyond these bodily practices, and there are art activities, language and - as an object of study for this work - the digital inclusion. The experience of information technology for the elderly provides personal and social benefits, it favors the communication and social interaction, respecting the individuality of each one, so revealing potential and overcoming myths and paradigms in dealing with the computer or computer related equipment and technologies.

KEYWORDS: Old age. Digital inclusion. Information technology. Elderly.

INTRODUÇÃO

Desde que a Internet chegou ao Brasil, em meados dos anos de 1990, o número de

¹ Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Federal de Uberlândia (fernando@edf.ufu.br).

usuários dessa grande rede de computadores vem aumentando significativamente, devido à facilidade de acesso a este recurso e à vastidão de informações disponibilizadas.

A Internet tem se tornado o maior repositório de informações e conhecimento e o maior meio de comunicação individual, com processos de transmissão de informações que vão cada vez mais longe e de maneira mais rápida e eficiente (COSTA; BIANCHINI, 2008). Chega até às classes menos desfavorecidas, seja por ações governamentais, pelo crescimento de *cyber* cafés, convênios com empresas, entre outros meios.

Outros fatores, que justificam o crescimento no número de usuário, podem estar ligados ao preço e às variedades de equipamentos de informática, aumentando, assim, a acessibilidade.

Para se ter uma ideia, a população brasileira entre 2000 e 2006 teve um crescimento de 9%, enquanto que a população de internautas que, em 2000, era de aproximadamente 5 milhões, passou para aproximadamente 32 milhões em 2006, ou seja, um crescimento de cerca de 640% (COSTA; BIANCHINI, 2008, p. 145).

Portanto, é realidade o fato de o acesso à tecnologia da informação, por meio de computadores e Internet, estar crescendo de forma a atender um público maior e mais diversificado.

Neste sentido, o contexto da inclusão digital será discorrido ao longo desse trabalho, abordando experiências e vivências com pessoas da terceira idade participantes do Projeto AFRID (Atividades Físicas e Recreativas para a Terceira Idade), da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal de Uberlândia (FAEFI-UFU).

O AFRID é um projeto de extensão idealizado e realizado por acadêmicos e professores do curso de Educação Física. Tem como objetivo principal proporcionar atividades físicas em diversas modalidades, de forma recreativa, no intuito de melhorar a qualidade de vida dos idosos. Esse projeto atende idosos desde 1989, e chegou a tal magnitude que, atualmente, não proporciona apenas atividades físicas, mas também atividades envolvendo diferentes áreas do conhecimento, como língua estrangeira, artes, música, dança e a inclusão digital, objeto de estudo deste trabalho.

Assim, nesse cenário, tem-se o programa de inclusão digital, que tem por objetivo efetuar a inserção do aluno idoso ao mundo digital, no intuito dele poder se comunicar com parentes, amigos e estreitar laços familiares.

Segundo Silvino e Abrahão (2003), a inclusão digital pode ser caracterizada pela promoção do acesso às informações via Internet à população de forma geral: ou seja, é uma democratização da informática que, muitas vezes, demanda ações governamentais, de instituições de ensino, instituições privadas, entre outros.

O AFRID se destaca nesse cenário e entende que o acesso ao computador é uma revolução que pode produzir impacto em quase todos os setores da vida, entre eles o da qualidade de vida, que faz parte dos objetivos do programa.

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo relatar as experiências, vivências e perspectivas da Inclusão Digital do AFRID, embasado na leitura de obras e artigos afins sobre informática e inclusão digital. Para isso, foi realizado um ensaio e relatos de experiência, discutidos ao longo desse trabalho.

Inclusão digital

Costa e Bianchini (2008) mostram que 54,35% da população brasileira nunca utilizaram o computador para atividade alguma. Então, devemos nos atentar para o fato de que a Internet, mesmo tendo essa disseminação e avanço quantitativo, não necessariamente caracteriza um progresso social, embora o avanço dessa tecnologia ocorra de forma muito progressiva.

Essa assimetria no desenvolvimento e no avanço da tecnologia fica evidente quando se analisa o grau de desigualdade na educação formal do povo brasileiro. Diante disso, Mattos e Chagas (2008) ressaltam os cuidados com a observação de dados meramente estatísticos acerca do avanço do acesso ao computador e à informática, desconsiderando as diferenças econômicas e sociais existentes, como, por exemplo, o grande contingente de pessoas que moram em zona rural; ou, simplesmente, em relação ao acesso qualitativo a esse tipo de informação.

Portanto, deve-se estudar o contexto da inclusão digital não apenas de forma quantitativa, mas qualitativa, sendo isso, um desafio da educação. Exemplo disso, segundo Mattos e Chagas (2008), é a grande discrepância entre o contingente de pessoas com acesso ao computador e à informática entre estados brasileiros mais e menos urbanizados. Presume-se, portanto, que a inclusão digital é um processo amplo, na qual a educação tem papel fundamental.

A tecnologia da informação proporciona convergência cultural, política e organizacional e vem evoluindo ao longo da história, tornando-se mais dinâmica e flexível.

A fim de estudar o contexto de inclusão digital, devemos nos atentar para alguns campos da tecnologia, segundo Neves e colaboradores (2008): microeletrônica, computadores e telecomunicações.

Nesse estudo, abordaremos a Internet como um recurso da telecomunicação e as possibilidades de seu uso com alunos idosos. Diante disso, entendemos que a Internet pode ser um processo de inclusão ou de exclusão, principalmente com alunos da terceira idade, pois,

mesmo com todos os benefícios que as novas tecnologias de informação têm proporcionado à economia, a participação direta do cidadão na tomada de decisões políticas ainda não atingiu sua forma plena (NEVES, 2008, p. 3).

É importante ressaltar que o termo “tecnologia” fica, propositalmente, vago para evidenciar os diferentes meios e recursos que os próprios usuários compreendem e utilizam. Entendemos que há várias tecnologias, sejam elas duras ou flexíveis, pessoais ou materiais. Um exemplo, citado por Peixoto e Clavairolle (2005, p. 57) é de uma senhora que incluiu entre seus pertences tecnológicos,

uma lixeira que abre a tampa com pedal; outra idosa alega que o forno de micro-ondas não é bem uma tecnologia, mas apenas o aperfeiçoamento da possibilidade de aquecer um alimento.

É evidente que todos assimilam tecnologia ao uso de computadores, devido ao contexto histórico e aos vários estudos e trabalhos oriundos de ciências exatas e engenharias, enquanto pouco se discute, por exemplo, atenção primária à saúde como uma tecnologia, já que não há a utilização de equipamentos e máquinas densas, apenas recursos humanos, que não deixam de ser uma tecnologia.

O acesso aos objetos técnicos é influenciado pelo hábito, um dos fatores principais para a adoção de produtos inovadores, já que com o avançar da idade aumenta o efeito de sedimentação que pode ser observado em quase todas as faixas etárias, ainda que de forma mais tênue. Outros fatores são suscetíveis de interferir e moderar esses efeitos (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 982).

Tratando-se do acesso aos equipamentos de tecnologia da informação por parte do idoso, pesquisas mostram que esse público demanda, aproximadamente, o dobro de tempo que uma pessoa jovem. A relação com esses equipamentos envolve uma série de fatores que vão além da lida com a máquina em si, como a terminologia e nomenclatura de termos e equipamentos, apreensão por não se sentir seguro à lida com a máquina, e a familiarização (KACHAR, 2003). Outro fator que implica em maior tempo é a coordenação para lidar com o teclado e o *mouse*, e leitura de informações contidas na tela do computador, como por exemplo, a organização de pastas e janelas do Sistema Operacional.

Informática no projeto AFRID

Os alunos do projeto AFRID têm aula de informática semanalmente, com duração de uma hora cada, no Laboratório de Informática da Escola de Educação Básica (ESEBA) da UFU. Este laboratório conta com aproximadamente 12 computadores e mais um servidor. Portanto, são 12 alunos idosos participantes da inclusão digital, número que só não é maior devido ao número de máquinas dispostas no laboratório de informática.

Atualmente, além da professora coordenadora do Laboratório de Informática da ESEBA, este projeto conta com três acadêmicos do curso de Educação Física, colaboradores do projeto AFRID, que atuam no processo de ensino/aprendizagem dos idosos, compartilhando seus conhecimentos em informática (dois colaboradores possuem graduação na área e o terceiro, curso técnico). O contato com os idosos também oportuniza aos colaboradores momentos de aprendizado.

O projeto induz o aluno idoso ao uso do computador e da Internet, de forma que o uso, no processo de ensino/aprendizagem, passe de induzido para espontâneo, visto que muitos dos alunos possuem acesso a computador com Internet mesmo fora do espaço da inclusão digital do AFRID.

Entendemos que não podemos negar a parte técnica inerente ao processo de uso da informática, mas ressaltamos as possibilidades cognitivas, contemplando, assim, o que foi

já descrito acerca da inclusão digital. A utilização da informática insere-se na perspectiva de estreitar laços familiares, autonomia para usar, principalmente, ferramentas de comunicação instantânea e redes sociais, aproximando o usuário de membros da família, amigos e colegas.

A informática proporciona benefícios e facilidades de comunicação que podem melhorar significativamente a qualidade de vida do idoso, principalmente em relação a serviços que poderiam demandar deslocamento de casa, facilitando a vida de pessoas que dependem de outros para se deslocarem (KACHAR, 2003).

Assim, os alunos passam por um processo que envolve atividades e programas básicos e/ou lúdicos, dependendo da assimilação do aluno, que possibilitam trabalhar a coordenação motora fina para o uso do mouse e do teclado, e o início da superação de paradigmas e, conseqüentemente, a superação do medo ou do receio de manusear o computador. Logo após, há o conhecimento e a assimilação de programas básicos do sistema operacional e sua manipulação como, por exemplo, abrir, ler e salvar um arquivo, navegar em pastas, conhecer mecanismos e comandos básicos do computador, entre outros recursos de informática básica. Em seguida, são possibilitadas aos alunos: digitação e edição de textos, criação de apresentações em *slides*, digitalização de imagens, edição de vídeos em *software* contido no próprio sistema operacional utilizado.

Além desses recursos, todos os participantes criam contas de e-mail e de mensageiro instantâneo, com o objetivo primeiro de se comunicarem entre si, e aos poucos, poderem reconhecer amigos e colegas antigos, bem como familiares e outros conhecidos que participam de redes sociais e que trocam e-mails e mensagens instantâneas.

Acerca das experiências relatadas na inclusão digital do projeto AFRID, temos o relato de uma idosa participante sobre sua impressão com a superação de paradigmas e a possibilidade de lidar com o computador:

Quando iniciei as aulas de informática, pensei em desistir, porque achava que não daria conta de aprender. Hoje já consegui alguma coisa, e espero que a minha memória possa melhorar, e assim eu possa me realizar um pouco mais. Fico feliz em poder comunicar-me com meus professores, colegas, amigos e amigas por meio da Internet. E com isso me sinto alegre e achei que houve uma mudança em minha vida. Quando termina a aula, o tempo aqui dentro da sala parece voar, logo passa. Este aprendizado acredito que vai preencher muito minha vida, podendo relacionar-me com as pessoas e com o mundo inteiro. Minhas colegas e amigos sempre me perguntam pelo meu e-mail, e hoje não consigo ler todos eles. Espero que um dia eu possa aprender um pouco mais (Deboente A).

Esse relato pode ser confrontado com a literatura, pois, tem-se, em Peixoto e Clavairolle (2005) o relato de um aluno idoso que passa a ter acesso à Internet:

Você sabe, a Internet não é apenas para distração, é também para aprender! É formidável, dá até para aprender a ler. Meu bisneto de cinco anos ainda não sabe ler, mas sabe mexer no computador.

Então, eu leio para ele e ele me ensina o que eu tenho que fazer! Tenho vontade de comprar um, mas não tem lugar lá em casa, é muito apertado (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 88).

E, ainda:

As tecnologias de informática, disseminadas nos espaços públicos, têm um caráter fortemente limitador na medida em que se destinam a serviços que as pessoas de mais idade necessitam e não lhes é dada outra alternativa: elas estão cada vez mais sujeitas às técnicas, quer pela substituição dos equipamentos domésticos quer pela imposição generalizada das novas tecnologias de informação e comunicação. No que concerne aos objetos técnicos, mais sociais do que práticas, não têm o mesmo peso [...]. A socialização de um objeto técnico depende, de fato, tanto da possibilidade de integração no modo de vida de cada um, quanto da sua capacidade para o adotar. Essa inversão da proposição nos possibilita não mais pensar a relação das pessoas de mais idade com as novas tecnologias em termos de resistência ao objeto, mas como elas adaptam os objetos às suas necessidades cotidianas (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 82-83).

Segundo os autores mencionados, no imaginário social, as novas tecnologias são associadas à juventude, deixando a impressão que somente os jovens são competentes para lidar com esses recursos, pois estão ligadas a um contexto de “novo”, “recente”, “atual”, em detrimento de “velho”, “ultrapassado” e “antigo”. Portanto, há a exclusão das pessoas mais velhas, justificado por questões econômicas, de valores ou simplesmente de dificuldades na utilização do computador. Porém, o uso dessas tecnologias está muito ligado a elos vitais ao exterior, permitindo contato com o grupo familiar, vizinhança e o mundo. Isso favorece a criação de novas relações sociais.

Neste sentido, fica evidente, durante as aulas de informática no AFRID, o almeio em resgatar esses valores, pois entre as várias possibilidades do uso do computador, a que os idosos mais aderem são as ferramentas de correio eletrônico (e-mail) e serviços de mensageiros instantâneos, uma vez que essas ferramentas possibilitam aos idosos se comunicarem entre si e também com familiares, filhos e netos que estão em qualquer lugar do mundo conectado ao computador.

Como exemplo disso, segue relato de uma aluna do AFRID:

Eu sempre tive vontade de aprender computação, mas na minha época era tão complicado mexer no computador e por esse motivo não tive interesse em aprender. Eu tive oportunidade de ver um computador, no Rio de Janeiro. Ele ocupava quase a metade desta sala de aula, era imenso. Com o passar dos anos o seu tamanho foi reduzindo, até atingir o tamanho de hoje, e o seu manuseio ficou cada vez mais fácil. Depois de aposentada, com mais tempo disponível, aprendi a ligar o computador para jogar *FreeCell*. Minha filha mudou-se para Brasília, e ela insiste para que aprenda computação para podermos nos comunicar mais facilmente. Realmente sinto a necessidade de aprender. A vida se tornará mais fascinante, pois teremos oportunidade de obter muitas

informações em pouco tempo, podendo nos comunicar com o mundo todo. O AFRID nos deu esta grande oportunidade, pois nossa professora tem muita paciência conosco, sempre solícita e paciente. O projeto AFRID nos faz sentir gente. Não somos mais aquela coisa velha que se encosta, sem nenhum valor. MUITÍSSIMO obrigada (Depoente B).

Além disso, os alunos têm a oportunidade de relatar suas experiências, quer seja por meio de poesias, compartilhamento de receitas culinárias, edição de vídeos e imagens e a construção de um memorial que conta também com fotos antigas que os idosos resgatam e digitalizam nos equipamentos de *scanner* do laboratório de informática. Esse memorial se torna um registro histórico muito interessante, pois, de certa forma, configura-se em um rico material que conta um pouco da história de Uberlândia, do AFRID e de outros eventos ocorridos e relatados pelos idosos, podendo, assim, vir a ser um grande objeto de pesquisa.

Ao lidar com as possibilidades do uso de computadores e Internet com idosos, constantemente nos deparamos com certa autodepreciação por parte deles. Alguns relatos expressam isso: “os tempos mudaram”, “é muito complicado para a minha cabeça”, “estamos ultrapassados”. No entanto, essa “renúncia” está associada, segundo Peixoto e Clavairolle (2005), à diminuição das capacidades cognitivas. Esses discursos fazem parte da identidade da pessoa, aumentando o desafio de inserir esse público ao mundo digital, por meio das várias perspectivas e possibilidades do uso da informática ou de recursos tecnológicos, em geral.

Impressões dos participantes do projeto

É importante ressaltar que a inserção do aluno idoso ao mundo digital demanda certa quebra de tabus e paradigmas, como é exemplificado no relato de um discente de informática idoso citado na pesquisa de Peixoto e Clavairolle:

Na livraria onde eu trabalhava, não tinha computador. Se ela tivesse quando eu trabalhava lá, eu teria aprendido, e é quase certo que eu teria um em casa, pois saberia usar e tirar o máximo proveito! Mas como eu nunca aprendi, não vai ser agora aos 75 anos que vou começar (2005, p. 98).

Em sentido inverso, tem-se o relato de uma participante do projeto AFRID:

Para mim, foi uma grande mudança ver coisas novas, enviar e receber e-mail, e ver novidades que só computador para trazer com tanta rapidez, e melhor, quando recebemos mensagem das colegas é uma grande alegria de poder comunicar e enviar matérias de grande importância para nós (Depoente C).

É por meio desse processo que se pode ter o desenvolvimento da capacidade educacional de transformar informação e conhecimento em ação. Entretanto, é preciso ter consciência de que a globalização pode carregar em si processos de difusão de padrões culturais que podem ocasionar alienação de valores e de hábitos locais, ou seja, questões de valores e de culturas passam a ser descaracterizadas

e/ou desvalorizadas diante de imposições inerentes ao processo de globalização (FREIRE, 2006).

Logo, pode haver uma crise de identidades no processo de globalização, por isso deve-se ficar atento às possibilidades e aos desafios de trabalhar a inclusão digital com o público idoso, que têm seus valores e vivências bem evidentes e consoantes aos anos vividos e aos valores adquiridos nesses anos. Assim, um desafio imposto ao trabalhar com idosos é o de não transformar ou (re) criar sua identidade, mas propor novas perspectivas com o acesso à tecnologia da informação.

Pois, mais do que um processo de transformação social e cultural, a globalização representa a materialização de um paradigma que toma corpo a partir do momento em que um novo insumo assume papel de “fator-chave” no desenvolvimento das forças produtivas: a informação (FREIRE, 2006, p. 58-59).

Porém, deve-se atentar que, muitas vezes, o próprio idoso intensifica o preconceito de que a velhice é uma fase improdutiva e de conseqüente instabilidade psicológica (KACHAR, 2003). Cabe à professora e aos colaboradores, motivar os idosos e aproximar as atividades aos seus interesses e almejos pessoais.

Para facilitar a apreensão das novas tecnologias pelos idosos deve-se priorizar ambientes bem iluminados, com monitores grandes, assim como caracteres e fontes selecionadas, bem como auxiliá-los na medida da necessidade individual e utilizar suas experiências de vida no processo de aprendizagem.

Sugerimos, na linha de Freire (2006), um trabalho na perspectiva da cultura, entendendo que a cultura está ligada à informação. Em questão, a tecnologia da informação, portanto, pode desempenhar papel relevante para a democratização e a disseminação de identidades culturais. Vale ressaltar que é preciso relevar as identidades existentes por meio das possibilidades da comunicação enquanto recurso tecnológico (informática, inclusão digital).

No contexto do AFRID, busca-se ambiente e condições propícias ao ensino da informática, considerando os devidos cuidados para a clientela da terceira idade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Efetuar a inserção do idoso ao mundo digital é um desafio. O ensino de informática ao público do AFRID tem como objetivo evidenciar as potencialidades do idoso, respeitando sua individualidade e contribuindo para a qualidade de vida, no sentido de fazer com ele não se sinta isolado e veja novas perspectivas diante do uso de recursos tecnológicos, quebrando paradigmas, receios e tabus relacionados ao uso de computadores.

A conclusão evidencia as oportunidades que cada um dos participantes tem de desenvolver atividades variadas no computador, conforme as imagens apresentadas abaixo:

Figura 1 – Desenho e depoimento de um aluno de informática do AFRID.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 2 – Desenho e depoimento de um aluno de informática do AFRID.



Fonte: Acervo do autor.

Pode-se concluir que o projeto de inclusão digital, no âmbito do AFRID, demanda conscientização por parte de todos – professores, colaboradores e alunos – de que informática não é apenas aprender e reproduzir técnicas, mas criação e recriação de tarefas muito próxima das necessidades, das ambições e das vivências dos idosos, seja na forma de entretenimento, comunicação ou trabalho.

REFERÊNCIAS

COSTA, Paulo; BIANCHINI, David. Caracterização da demanda futura de usuários da Internet no Brasil: uma contribuição para o desenvolvimento de políticas governamentais de inclusão digital e acesso à Internet. **Revista de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 135-162, 2008.

FREIRE, Isa Maria. Acesso à informação e identidade cultural: entre o global e o local. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 35, n. 2, p. 58-67, maio-ago. 2006.

KACHAR, Vitória. **Terceira Idade & Informática: aprender revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.

MATTOS, Fernando Augusto Mansor; CHAGAS, Gleison José do Nascimento. Perspectivas para a Inclusão Digital no Brasil. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 13, n. 1, p. 67-94, jan./abr. 2008.

NEVES, Barbara Coelho et al A convergência dos aspectos de inclusão digital: experiência nos domínios de uma universidade. **R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.**, Florianópolis, v. 26, 2008.

PEIXOTO, Clarice Ehlers; CLAVAIROLLE, Françoise. **Envelhecimento, políticas sociais e novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

SILVINO, Alexandre Magno Dias; ABRAHÃO, Júlia Issv. Navegabilidade e inclusão digital: usabilidade e competência. **RAE-eletrônica**, v. 2, n. 2, jul.-dez. 2003.

Submetido em 29 de junho de 2011

Aprovado em 5 de agosto de 2011